

3. Возможность выбора порядка выполнения учебных заданий, самостоятельного планирования работы.

4. Сравнивать уровень своих знаний с уровнем других учащихся.

5. Наличие соответствующих прав (например, получение зачета/экзамена «автоматом»).

Обобщая опыт применения рейтинговых технологий, позволивший выявить ряд преимуществ, можно сделать следующие выводы. Балльно-рейтинговая система оценивания:

- стимулирует систематическую работу студентов в семестре;
- снижает влияние случайных факторов при получении итоговой оценки по дисциплине;
- повышает роль состязательности в учебе;
- позволяет более четко дифференцировать студентов в соответствии с их успехами;
- дает возможность количественно характеризовать качество учебной работы студента в течение семестра и регистрировать результаты учебной деятельности на всех этапах;
- позволяет учитывать в итоговой оценке качество и сроки выполнения индивидуальных домашних заданий;
- обеспечивает высокий уровень контроля, определяет качество не только работы студента, но и учебно-методического материала;
- стимулирует работу студента по повышению качества своей учебно-познавательной деятельности.

Т.Н. Помазуева

ФГБОУ ВПО «Уральский государственный
лесотехнический университет», Екатеринбург

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПРОЦЕССЕ ПОДГОТОВКИ ИНЖЕНЕРНЫХ КАДРОВ

Современные требования к подготовке инженерных кадров, поставленные перед высшей школой, создают новые проблемы, среди которых важное место занимает формирование социальной и коммуникативной компетентностей будущего специалиста. Активное внедрение игровых технологий в учебном процессе способствует эффективному решению этой проблемы.

Ключевые слова: социальная компетентность, коммуникативная компетентность, игровые технологии.

GAME TECHNOLOGIES IN THE PROCESS OF TRAINING ENGINEERS

Modern requirements to training of engineering personnel put before the higher school new challenges, among which an important place is occupied by the formation of social and communicative competence of the future specialist. Active implementation of game technologies in educational process promotes the effective solution of this problem.

Key words: social competence, communicative competence, game technologies.

В наши дни ответственность вуза за успешное начало профессионального пути выпускника исключительно высока. Поэтому очень важно дополнить традиционные методы и формы обучения инновационными технологиями подготовки будущих специалистов.

Сравнивая эффективность использования учебного времени, специалисты в области дидактики пришли к выводу, что в рамках традиционной лекции эта эффективность составляет всего 5 %. Применяя групповые методы обучения, эту эффективность можно повысить до 50 %, а в ходе практической деятельности данный показатель увеличивается до 70 %.

Это особенно актуально для формирования социальной и коммуникативной компетентности.

Социальная компетентность понимается как демонстрация соответствия индивидуальных способностей требованиям межличностной, социально-ролевой и экономико-правовой ситуациям взаимодействия. Для развития соответствующих компетенций обучающемуся необходимо приобрести опыт социально-психологического анализа ситуаций социального поведения, общения и взаимодействия, принятия индивидуальных и групповых решений. Важно сформировать у него способность к межличностному взаимодействию в различных межкультурных средах, развить стремление к бесконфликтному взаимодействию, направленному на реализацию производственных задач.

Коммуникативная компетентность предполагает владение навыками общения в определенном профессиональном коллективе, умениями, которые обеспечивают решение задач, составляющих суть той или иной профессиональной деятельности. Дело в том, что любая проблема (экономическая, правовая, политическая, управленческая), возникающая в сфере бизнеса, производства товаров, оказания услуг, неизбежно становится психологической проблемой, так как ее постановка всегда связана с поиском и применением таких способов и приемов общения, которые смогут обеспечить ее эффективное решение.

Проблема обучения профессиональной речи, речевому поведению, навыкам ведения дискуссии может быть успешно решена в том случае, если это обучение основано на единой концепции, на базе целостного курса и активном использовании игровых технологий.

Игровые технологии – это образовательные технологии, основанные на различных видах педагогических игр. Педагогические игры обладают рядом особенностей: четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом. Игровая форма занятий создается при помощи игровых приемов и ситуаций, которые позволяют активизировать познавательную деятельность обучающихся. При планировании игры дидактическая цель превращается в игровую задачу, учебная деятельность подчиняется правилам игры. Важную роль в игровых технологиях играет заключительное обсуждение, в котором обучающиеся вместе с преподавателем совместно анализируют ход и результаты игры, соотношение игровой (имитационной) модели и реальности.

Наиболее часто в учебной деятельности используются ролевые игры, в рамках которых моделируется деятельность какой-либо организации, предприятия, фирмы. Моделироваться могут события, конкретная деятельность людей (совещание, разработка проекта и т.п.), а также обстановка, условия, в которых происходит событие или осуществляется деятельность. Сценарий игры содержит сюжет, описание структуры и назначения моделируемых процессов и объектов. Участники принимают роли различных должностей и профессий и действуют соответственно этим ролям.

Принципы коллективного обсуждения и принятия группового решения эффективно усваиваются в ходе так называемых игр-катастроф: «Катастрофа на Луне», «Катастрофа в Тихом океане», «Катастрофа в Уральских горах». Для закрепления навыков ведения переговорного процесса обучающимся предлагается игра «Царские орехи». При значительном разнообразии игровых ситуаций общим является принятие решений в многокритериальных задачах в условиях дефицита ресурсов (материальных, экономических, трудовых), информации, времени.

Особую остроту в настоящее время приобретает проблема формирования толерантности, эффективного взаимодействия в условиях мультикультурализма. И здесь также на помощь приходят игровые технологии. И.С. Клецина, доктор психологических наук, профессор кафедры психологии человека РГПУ им. А. И. Герцена, совместно с коллегами разработала игру «Российский экспресс», в рамках которой

студенты сначала индивидуально, а затем в группах по три человека выбирают себе попутчика из списка, в котором представлены люди разных национальностей, возрастов, профессий. Результаты игры позволяют не только закрепить понятия «аттитюд», «этноидентичность», «предрассудок», но и реально изменить тип этнической идентичности. Психологическое тестирование, проводимое до и после деловой игры, показывает, что многие студенты отходят от этноизоляционизма и этноэгоизма и стремятся к позитивной этнической идентичности.

Большой интерес у студентов вызывают игры, моделирующие конфликтные ситуации. В каждой такой игре непременно присутствуют факторы, которые способствуют возникновению и эскалации конфликта: преуменьшение вклада партнера в общее дело, искусственное создание дефицита времени для решения проблемы, отсутствие эмоционального контакта и т.д. Серия из 3-5 игр способствует постепенному переходу от конфронтации как способа решения конфликта к вынужденной уступке, компромиссу и даже сотрудничеству.

Следующим шагом должно стать применение управленческих имитационных игр, которые предназначены для изучения процессов функционирования организационно-экономических систем.

Итак, в УГЛТУ активно внедряются игровые технологии, что позволяет актуализировать содержание учебного материала, повысить эффективность самостоятельной творческой работы студентов, сформировать общепрофессиональные и профессиональные компетенции.

А.В. Чевардин

ФГБОУ ВПО «Уральский государственный
лесотехнический университет», Екатеринбург

О ВНЕДРЕНИИ ИННОВАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПРОЦЕСС УГЛТУ

Статья знакомит читателя с итогами социологического опроса, проведенного в июне 2015 г. среди студентов УГЛТУ. Обучающимся были предложены вопросы, касающихся внедрения инновационных технологий в данном университете.

Ключевые слова: социологический опрос, студенты, образование, метод случайной выборки.